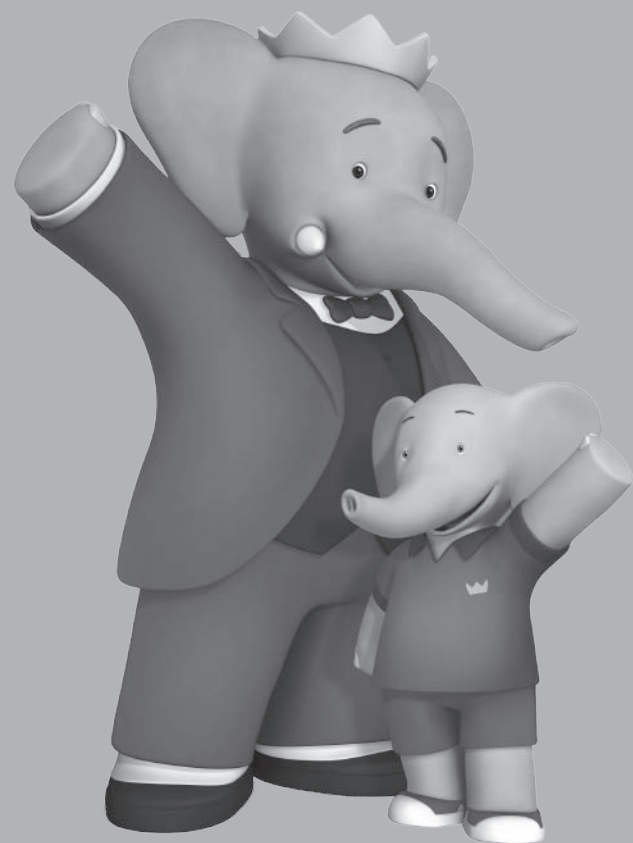


- Si le son est trop faible :
- Installer de nouvelles piles.
- Si le son et/ou la voix est trop rapide ou trop lent(e) :
- Installer de nouvelles piles.
- S'il y a un bip continu et le jeu ne fonctionne pas :
- Essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.
- Si le jeu fonctionne mal :
- Essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.

Entretien :

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Grandir avec Nathan.com

des articles, des conseils, des activités...



- Ses héros dans les livres
- Son univers, entre réel et imaginaire
- Les premiers jeux de société
- Fabriquer un sac à goûter

www.grandiravec Nathan.com

le + Internet

Nathan



THE
CLIFFORD ROSS
COMPANY

™ and © Nelvana Jointly Licensed by Nelvana Limited
and The Clifford Ross Company, Ltd. All Rights Reserved.

© 2011 Diset

Sous licence marque Nathan®.
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbo Diset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Nathan

BABAR
LES AVENTURES DE BADOU

TOURNI BADOU

Contenu :

- 1 figurine Badou
- 1 base électronique
- 1 support de jeu
- 24 cartes
- 4 jetons-personnages

Fonctionne avec 2 piles
AAA-LR03 (non fournies)

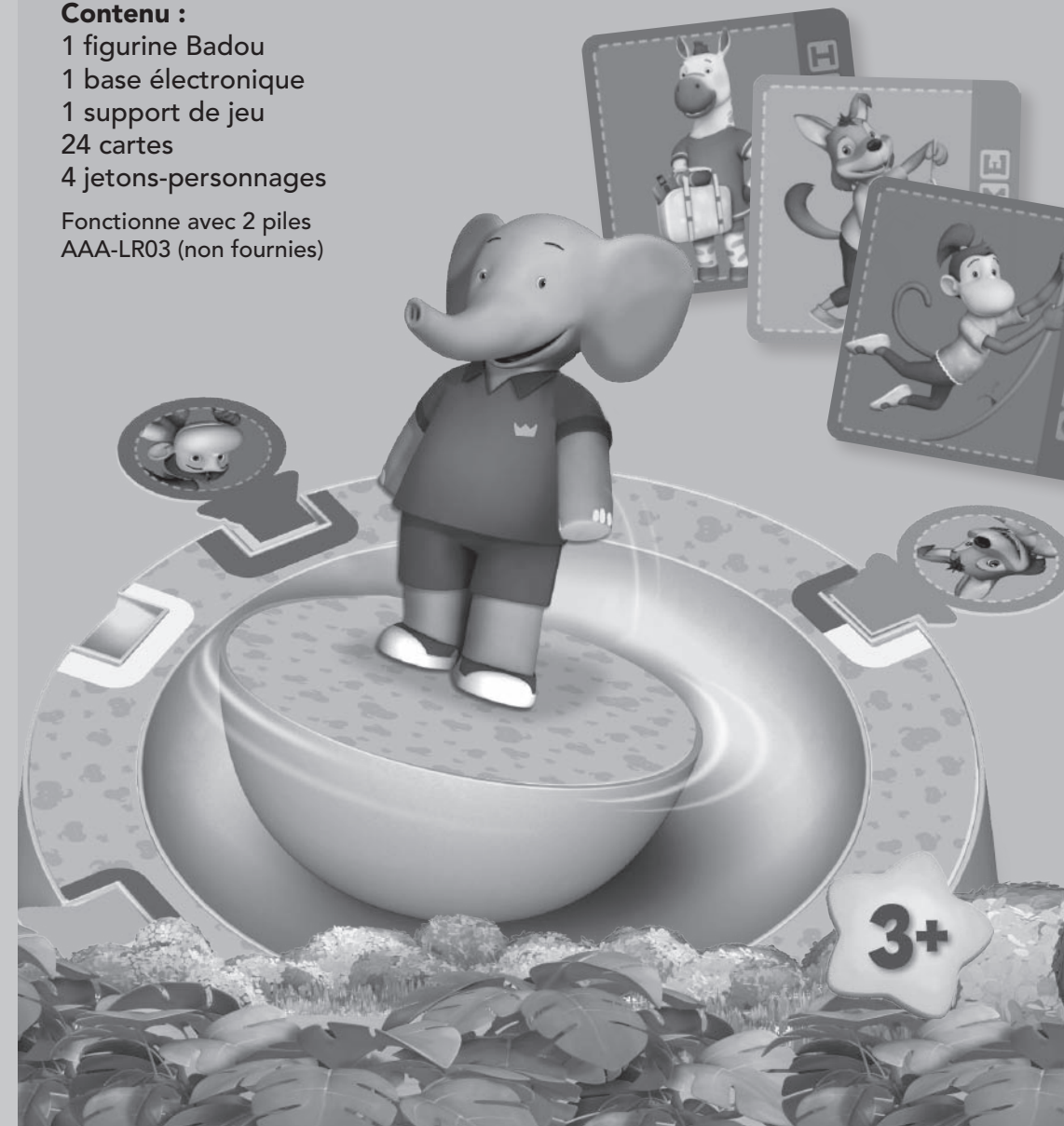
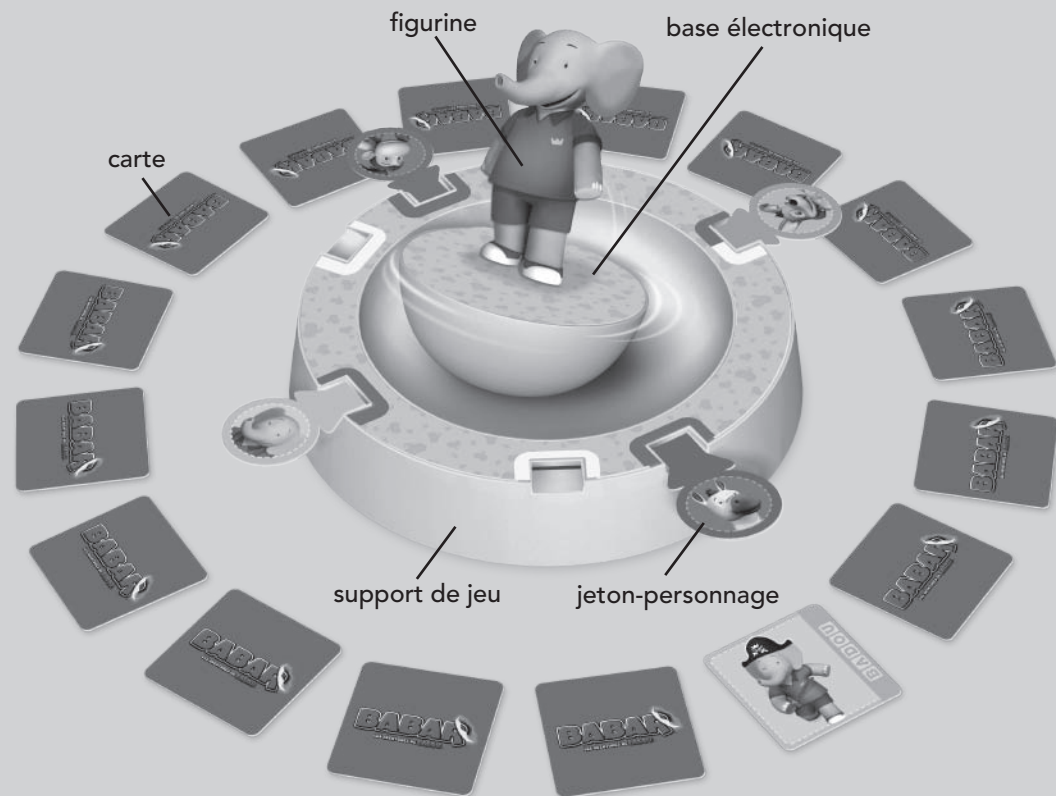


Photo d'enfants © iStockphoto



But du jeu

Être le premier à obtenir les 6 cartes représentant son personnage.

Avant de jouer

Dévisser le couvercle de la base électronique et insérer 2 piles AAA-LR03 dans le compartiment prévu à cet effet.
Revisser le couvercle et positionner la figurine Badou sur la base.
Installer le jeu sur la table, la base électronique dans le support de jeu.
Mettre le jeu sur ON. (Quand vous aurez fini de jouer, ne pas oublier de mettre le jeu sur OFF pour économiser les piles.)

Mise en place du jeu

Tous les joueurs choisissent un personnage (Badou, Chikou, Jake ou Zawadi) et prennent le jeton-personnage correspondant.

À 4 joueurs, les joueurs placent leur jeton-personnage dans les emplacements rouges du support de jeu, et à 3 joueurs dans les emplacements jaunes. À 2 joueurs, il faut utiliser 2 emplacements rouges opposés.

Mélanger les cartes et les disposer autour du jeu, face cachée.

Comment jouer ?

- Le plus jeune commence : il fait tourner Badou comme une toupie, aussi vite que possible, dans le support de jeu.
- Badou s’arrête face à un jeton-personnage. C’est au joueur qui a choisi ce personnage de jouer et de faire ce que Badou demande. (Si Badou s’arrête entre 2 jetons-personnages, celui qui joue est celui que Badou vient de dépasser en tournant.)

Si Badou dit :

« **Une carte !** » : le joueur retourne 1 carte et dit le nom du personnage. S’il s’agit de son personnage, il garde la carte. Sinon, il la montre aux autres joueurs puis la replace sur la table, face cachée.

« **Deux cartes !** » : quelle chance ! Le joueur retourne 2 cartes et dit le nom des personnages. Il garde la ou les cartes s’il s’agit de son personnage. Sinon il la ou les montre aux autres joueurs et la ou les replace sur la table, face cachée.

« **Ferme les yeux...** » : oh non ! Le joueur doit rendre une de ses cartes. Il doit fermer les yeux pendant que les autres joueurs la replacent sur la table, face cachée, sans lui dire où ils l’ont mise !

Fin de la partie

Le premier joueur qui a obtenu ses 6 cartes a gagné !

Variantes

Pour des parties plus rapides, enlevez des cartes. Par exemple :

- à 2 ou 3 joueurs, enlevez toutes les cartes d’un personnage qui n’a pas été choisi.
- pour 2 à 4 joueurs, choisissez de ne garder que 4 cartes par personnage.



Informations importantes :

- Ce jouet est destiné aux enfants de 3 ans et plus.
- Merci de conserver ce mode d’emploi car il contient des informations importantes.
- Avertissement : merci d’enlever l’emballage, ainsi que les éléments se trouvant à l’intérieur (boîte, sacs plastique, attaches). Ils ne font pas partie du produit et doivent être mis hors de portée de l’enfant.
- Important : pour une plus grande sécurité, vérifier régulièrement que le jouet ne présente pas de signe de détérioration due à l’utilisation.

Mise en place des piles

- Nous conseillons à l’adulte de surveiller l’enfant lorsqu’il change les piles, afin que ces consignes soient respectées. Il est de toute façon préférable que l’adulte effectue lui-même le remplacement des piles.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sur la base de jeu à l’aide d’un tournevis.
- Insérer 2 piles 1,5 V AAA-LR03 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d’utilisation des piles

- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l’emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l’extrême, provoquer un incendie ou l’explosion de la pile.
- Éviter d’utiliser des piles rechargeables : leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s’échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l’ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d’une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d’exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d’utilisation d’accumulateurs (non recommandé) :

- les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d’un adulte.
- les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d’être chargés s’ils peuvent être enlevés.

Dépannage : problèmes / solutions possibles

En cas de difficultés de fonctionnement, voici quelques dépannages possibles :

- Si le jeu ne marche pas :
 - S’assurer que les piles sont installées correctement.
 - Installer de nouvelles piles.